БАЗОВЫЕ ХОДЫ

ВЕДЕШЬ ПЕРЕГОВОРЫ

Когда у тебя есть повод и рычаг воздействия на НПС, бросъ+Репутация. Рычаг — это то, в чем НПС нуждается или чего желает. На 10+ он выполнит просьбу, если ты дашь ему обещание. На 7-9 им нужно что-то прямо сейчас.

ЗАЩИЩАЕШЬ

Когда ты защищаешь человека, вещь или место, бросъ+Контроль. На 10+ держи 3. На 7-9 держи 1. Когда тебя или твоего подзащитного атакуют, разменяй 1 к 1 из списка:

- Перенаправь атаку с подзащитного на себя;
- Уменьши эффект атаки или урон на 1d;
- Отвлеки атакующего, дав союзнику +1 против этого противника;

ИГНОРИРУЕШЬ УГРОЗУ

Когда ты действуешь, игнорируя угрозу, или подвергаешься опасности, скажи, как ты справляешься с этим и бросай...

+Ярость, если рвёшься напролом;

+Контроль, если превозмогаешь с помощью силы воли и самоконтроля;

+Навык, если применяешь свои таланты;

+Репутация, если используешь обаяние и харизму;

На 10+ ты успешно избегаешь угрозы. На 7-9 ты не так успешен. Ведущий предложит тебе худший результат, невыгодную сделку или тяжёлый выбор.

ИССЛЕДУЕШЬ

Когда ты применяешь знания для решения проблемы, бросъ+Навык. На 10+ Ведущий расскажет тебе что-то полезное и интересное об объекте исследования. На 7-9 Ведущий расскажет что-то интересное - это от тебя зависит, насколько это окажется полезным. Ведущий может спросить тебя "Откуда ты это знаешь?" Отвечай честно.

ПОМОГАЕШЬ ИЛИ МЕШАЕШЬ

Когда ты помогаешь или мешаешь кому-то, с кем у тебя есть связь, бросъ+Связь. На 10+ он получает +1 или -2, на твой выбор. На 7-9 ты также подвергаешь себя опасности или угрозе.

СХОДИШЬСЯ В СХВАТКЕ

Когда ты сражаешься с противником, выбирай результат в зависимости от того, как ты сражаешься:

Ближний бой: Бросъ+Ярость. На 10+ ты наносишь противнику урон и парируешь его ответную атаку. Или ты можешь не парировать его атаку и нанести +1d урона. На 7-9 ты наносишь противнику урон, а затем он атакует тебя.

Перестрелка: Бросъ+Контроль. На 10+ ты наносишь урон противнику. На 7-9 ты наносишь урон противнику и выбираешь 1.

- Тебе пришлось занять неудачную позицию или открыться;
- Выстрел получился неудачным: -1d урона;
- Тебе пришлось выстрелить несколько раз, потратив 1 боеприпас;

Урон: Когда ты наносишь урон, бросъ X костей, где X твой урон. На 6+ кость наносит 2 ранения. На 4-5 кость наносит 1 ранение. Считается результат каждой кости.

ЧИНИШЬ

Когда ты ремонтируешь сломанный предмет, бросъ+Навык. На 10+ выбери 3. На 7-9 выбери 1.

- Это не займёт много времени;
- Это можно сделать без специального инструмента;
- Это не привлечёт чужого внимания;
- Это можно улучшить и получить +1 на следующих бросок;

ОРИЕНТИРУЕШЬСЯ В СИТУАЦИИ

Когда ты внимательно изучаешь ситуацию или персону, бросъ+Контроль. На 10+ задай Ведущему 3 вопроса из списка. На 7-9 Задай ведущему 1 вопрос из списка. Получи +1 на действие с учётом ответов.

- Что здесь недавно произошло?
- Что здесь вскоре произойдёт?
- Что мне следует здесь искать?
- Есть здесь что-то ценное или полезное для меня?
- Кто здесь на самом деле главный?
- Что из присутствующего на самом деле не является тем, чем кажется?
- Что здесь представляет наибольшую опасность?

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

ВЕРБУЕШЬ

Когда те нужна помощь, ты нанимаешь специалистов. Брось:

- +1, если известно, что ты платишь исправно;
- +1, если сразу говоришь, что нужно будет делать;
- +1, если известно, что ты делишься добычей;
- +1, если твоя положительная репутация здесь ценится;

На 10+ ты находишь нескольких толковых претендентов и можешь выбрать лучшего на свой вкус. На 7-9 придётся выбирать из того, что есть, а есть тут не то что бы очень толковые специалисты. На 6- твои поиски привлекли кого-то недоброго — может быть, кто-то захочет из принципа пойти к тебе на службу, и отказать ему будет значить навлечь на себя дополнительные проблемы. Отказ в любом случае посечёт за собой -1 во время следующей вербовки.

Нанятый специалист будет выполнять свою работу в рамках обговорённых условий. Он не будет безрассудно жертвовать собой, выполняя идиотские приказания. Ты можешь «потратить» специалиста — он сделает что-то выдающееся (выполнит невыполнимую задачу или поможет персонажу, дав бонус +2 на бросок в своей области), но после этого станет бесполезным до конца контракта.

ВЗЛАМЫВАЕШЬ

Когда ты взламываешь электронику (компьютер, сервер, коммуникатор или электронный замок), брось+Навык. На 10+ выбери 2. На 7-9 выбери 1.

- Это не заняло много времени;
- Это не привлекло лишнего внимания;
- Это можно будет использовать повторно;

ВОССТАНАВЛИВАЕШЬСЯ

Когда ты отдыхаешь день или больше, ты излечиваешь все ранения, кроме критического. Когда ты отдыхаешь не меньше недели, ты излечиваешь критическое ранение.

ИСПУСКАЕШЬ ПОСЛЕДНИЙ ВЗДОХ

Когда ты получаешь ранение, зачеркни одну ячейку HP. Когда не осталось пустых ячеек, ты получил Критическое ранение: теперь 6+ урона наносят противнику 1 рану и ты получаешь -1п на броски. Когда у тебя нет ячейки, чтобы отметить ранение, брось+Контроль. На 10+ ты серьёзно ранен, но более твоей жизни ничего не угрожает. Ты без сознания, но твои соратники могут попытаться привести тебя в чувство. На 7-9 ты истекаешь кровью, и если в ближайшее время не получишь скорую медицинскую помощь, твои приключения закончатся навсегда. На 6- тебе не повезло. У твоих соратников есть всего один шанс спасти тебя, и время для него отпущено всего пара-тройка секунд.

ОКАЗЫВАЕШЬ ПЕРВУЮ ПОМОЩЬ

Когда ты стараешься не дать соратнику истечь кровью, брось+Навык. На 10+ ты стабилизируешь пациента. На 7-9 ты стабилизируешь пациента и выбираешь 1:

- Ты не можешь убрать его из-под огня;
- Ты открываешься для атаки противника или иной угрозы;
- Ты паникуешь;

ПАНИКУЕШЬ

Когда ты паникуешь, и перед твоими глазами разыгрывается что-то по настоящему чудовищное, брось+Контроль. На 10+ ты сжимаешь свою волю в кулак и игнорируешь панику. На 7-9 ты контролируешь панику, но должен выбрать 1:

- Тебя пробивает дрожь (-1 пока источник не исчезнет);
- Ты получаешь атаку от источника паники;
- Ты теряешь инициативу, и твой соратник подвергается угрозе;

На 6- ты полностью отдаёшься во власть страха и Ведущий сам решает твою дальнейшую судьбу.

ПОПОЛНЯЕШЬ ЗАПАСЫ

Когда тебе надо пополнить запасы, и это легко можно найти там, где ты находишься — ты покупаешь это по рыночной цене. Если это что-то особенное, ограниченное, запрещённое или просто необычное для этого места, брось+Репутация. На 10+ ты найдёшь необходимое по разумной цене. На 7-9 тебе придётся заплатить больше или каким-то провернуть сделку каким-то другим способом.

ПУТЕШЕСТВУЕШЬ

Когда ты ищешь способ отправиться из одного места в другое, ты можешь выбрать...

безопасность, но тогда ты заплатишь полную цену;
скорость, но тогда ты заплатишь вдвое больше;
дешевизну, заплатишь половину, но рискнёшь;

Выбрав, брось+Репутация. На 10+ ты находишь достойного перевозчика за адекватную цену. На 7-9 тоже самое, но будет какое-то осложнение на выбор Ведущего.

ТРЕНИРУЕШЬСЯ

Когда ты накопил 6+текущий уровень EXP, ты можешь потратить день отдыха и повысить уровень на 1. Когда ты делаешь это, повысь уровень на 1 и выбери из списка:

- Получи +1 Ярость;
- Получи +1 Контроль;
- Получи +1 Навык;
- Получи +1 Репутация;
- Получи 1 Специальный ход своего класса;

Твой уровень не может быть выше 10. Характеристики не могут превышать +2, кроме главной характеристики (выбери сам), которая в итоге может быть равна +3.

КОСМИЧЕСКИЕ ХОДЫ

ДАЕШЬ ЗАЛП

Когда ты стреляешь в противника, брось+Орудия. На 10+ ты наносишь урон противнику. На 7-9 ты наносишь урон противнику и выбираешь 1.

- Одновременный залп: противник наносит свой урон твоему кораблю;
- Неудачный выстрел: твой корабль наносит -1d урона;
- Первый промах: тебе пришлось выстрелить несколько раз — потрать 1 Ресурс;

ИГНОРИРУЕШЬ УГРОЗУ

Когда корабль подвергается опасности, скажи, как ты справляешься с этим и бросай...

+Корпус, если рвёшься напролом, полагаясь на крепость брони;

+Двигатели, если маневрируешь, стараясь выйти из-под удара;

+Системы, если используешь особые возможности корабля;

На 10+ ты успешно избегаешь угрозы. На 7-9 что-то пошло не совсем так, как задумано: пусть угрозы ты избежал, но какое-то последствие все равно получил. Ведущий может воспользоваться ситуацией.

ЛЕТИШЬ МЕЖДУ ЗВЕЗД

Когда ты отправляешь корабль в путешествие между звёздными системами, выбери маршрут и брось+Двигатели.

Официальный маршрут: На 10+ корабль успешно прибывает в заданную точку за 1d дней — брось один кубик и посмотри, что получилось. На 7-9 корабль успешно прибывает в заданную точку, и выбери 1. На 6- выбери 3 или передай это право Ведущему.

- Вместо 1d дней путешествие заняло 2d дней;
- Во время перелёта на корабле что-то сломалось;
- По прибытии вокруг происходит что-то необычное;
- Корабль успешно прибыл, но не туда;
- Корабль потратил 1d-1 Ресурсов во время полёта;

Неофициальный маршрут: На 10+ корабль успешно прибывает в заданную точку за 1d дней — брось один кубик и посмотри, что получилось. На 7-9 корабль успешно прибывает в заданную точку, и выбери 1. На 6- выбери 3 или передай это право Ведущему.

- Вместо 1d дней путешествие заняло 2d дней;
- Во время перелёта на корабле что-то сломалось;
- По прибытии вокруг происходит что-то необычное;
- Корабль попал в засаду;
- Корабль потратил 1d Ресурсов во время полёта;

Запрещённый маршрут: На 10+ корабль успешно прибывает в заданную точку за 2d дней — брось два кубика и сложи полученные результаты. На 7-9 корабль успешно прибывает в заданную точку, и выбери 2. На 6- выбери 2, а Ведущий выберет ещё 1.

- Вместо 2d дней путешествие заняло 3d дней;
- Во время перелёта на корабле что-то сломалось;
- По прибытии вокруг происходит что-то экстраординарное;
- Корабль попал в засаду;
- Корабль прибыл не туда, куда ты планировал;
- Корабль потратил 2d-2 Ресурсов во время полёта;

МАНЕВРИРУЕШЬ

Когда ты меняешь положение корабля во время сражения, брось+Двигатели. На 10+ выбери до 2 противников и перемести их в любой другой сектор диаграммы (ты можешь также изменить дистанцию до цели). На 7-9 выбери 1:

- Выбери 1 противника и перемести его в любой сектор на любую дистанцию;
- Выбери 2 противников и перемести их в соседние сектора не меняя дистанцию;

На 6- один противник атакует корабль и наносит свой урон.

РЕМОНТИРУЕШЬ КОРАБЛЬ

Когда ты ремонтируешь корабль, брось+Навык. На 10+ возьми 3. На 7-9 возьми 1. Ты можешь потратить 1 и очистить 1 ячейку повреждений. Каждый бросок тратит 1 Ресурс корабля.

СЛЕДИШЬ ЗА СЕНСОРАМИ

Когда ты следишь за пространством вокруг корабля или ищешь что-то в космическом пространстве, брось+Системы. На 10+ задай Ведущему 3 вопроса. На 7-9 задай 1 вопрос. Получи +1 на действия с учётом ответов.

- Что здесь недавно произошло?
- Что здесь вскоре произойдёт?
- Что конкретно здесь сейчас происходит?
- Что мне следует здесь искать?
- Есть здесь что-то ценное или полезное для меня?
- Что из присутствующего на самом деле не является тем, чем кажется?

СОДЕРЖИШЬ КОРАБЛЬ В ПОРЯДКЕ

Когда ты следишь за порядком на корабле во время полёта, брось+Репутация. На 10+ экипаж сыт, бодр и весел, а корабль тратит на 1 Ресурс меньше во время путешествия. На 7-9 экипаж сыт, но служба утомляет, а корабль тратит положенное количество Ресурсов. На 6- выбери 2:

- У одного из экипажа несварение и он получает -2 на бросок;
- На камбузе что-то протухло и экипаж получает -1 на бросок;
- В трюме бардак: 1d6 грузов испорчено;
- Корабль потратил на 2 Ресурса больше;

ТОРГУЕШЬ

Залог успешной торговли — купить подешевле, отвезти подальше, продать подороже. Когда ты торгуешь грузом корабля, выбери:

Покупка: Когда ты ищешь товар, Брось+Репутация. На 10+ ты купил товар и выбери 2. На 7-9 тоже самое, но выбери 1:

- Ты купил товар по выгодной цене — получи 100 кредитов;
- Ты не перешёл дорогу конкурентам;
- Товар не является запрещённым;

Продажа: Когда ты продаёшь товар, Брось+Репутация. На 10+ ты продал товар по цене 100 кредитов за 1 Груз и выбери 2. На 7 -9 тоже самое, но выбери 1:

- Ты выгодно продал товар — получи 100 кредитов;
- Ты не перешёл дорогу конкурентам;
- Товар не является запрещённым;

Контрабанда: Если товар запрещённый, продавая, выбери 1:

- Ты продал его подешевле, зато не привлёк внимание властей — потеряй 100 кредитов;
- Ты продал его по обычной цене, но власти заинтересовались тобой не очень сильно — получи сравнительно лёгкие проблемы с законом. Наверное, взятка поможет;
- Ты продал товар на чёрном рынке — получи 300 кредитов и теперь по твоим следам идут профессиональные следователи;